

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBANTU PEMBELAJARAN
BERBASIS *CLOUD COMPUTING* UNTUK PAKET KEAHLIAN
MULTIMEDIA**

Syurya Rahmardanu, 0905586, cheapet50@hotmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk:1) mengembangkan media pembantu pembelajaran berbasis *cloud computing*.;2) mengkaji kelayakan media pembantu pembelajaran berbasis *Cloud Computing* yang dikembangkan dan diujicobakan secara terbatas.;3) mengetahui respon dan tanggapan siswa terhadap media pembantu berbasis *cloud computing* yang dikembangkan. Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan metode *waterfall* dalam merancang perangkat lunak. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas XI paket keahlian Multimedia melalui teknik *purposive sampling*. Desain penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu : studi lapangan; pengembangan produk; penelitian. Uji coba dilakukan di sekolah SMK Insan Mandiri Parongpong dengan mengambil 25 orang. Penilaian media dikelompokkan menjadi beberapa aspek untuk memperoleh data secara rinci. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut : 1) Aspek perangkat lunak diperoleh persentase sebesar 75%;2) Aspek pembelajaran diperoleh persentase sebesar 76,2% ;3) Aspek komunikasi visual diperoleh persentase sebesar 75,2%. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan skor total sebesar **1282** untuk skor kriterium **1700**, sehingga didapat persentase sebesar **75,4%**.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Cloud Computing*, *Software as a Service (SaaS)*, *Cloud Storage*, Gdrive, *Research and Development (R&D)*

**DESIGN AND IMPLEMENTATION OF CLOUD COMPUTING-
BASED LEARNING AIDE MEDIA FOR MULTIMEDIA
EXPERTISE PACKET**

Syurya Rahmardanu, 0905586, cheapet50@hotmail.com

ABSTRACT

The research aims to 1) Knowing how to design and develop cloud computing-based learning aide media.; 2) examine the feasibility of cloud computing-based learning aide media that developed to be tested on a limited test.;3) study the response and the response of students to the media cloud computing-based learning which developed . This reasearch used Research and Development (R & D) method and the waterfall method in designing software development life cycle. Samples taken in this research is class XI of Multimedia expertise packet through purposive sampling technique. The research design consists of three stages: field studies; product development; research. The test is taken at vocational schools Insan Mandiri Parompong by taking 25 person. Media are grouped into several aspects to obtain the data in detail. For the software aspect got percentage of 75%. For learning aspect got percentage of 76.2%. And for visual communications aspect got percentage of 75.2%. From this data, it can be concluded that the software are viable to use in teaching and learning process, with a total score of **1282** for the score of the criterion of **1700**, in order to get a percentage of **75.4%**.

Keywords: Media Learning, Cloud Computing, Software as a Service (SaaS), Cloud Storage, Gdrive, Research and Development (R&D)